PHANTASY STAR PORTABLE 2 INFINITY
ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

オフィシャルサイト

http://phantasystar.sega.jp/psp2i/

SEGAゲームソフトインターネットアンケートのお知らせ

このたびはセガのゲームソフトをお買い上げいただき誠にありがとうございます。弊社では今後の参考にさせていただくため、インターネットでのアンケートを実施しております。ご協力いただきました方の中から抽選で「ファンタシースターポータブル2 インフィニティ オリジナルグッズ」または「セガオリジナルQUOカード」をプレゼントさせていただきます。

アンケートにご協力いただける方は、下記URLからアンケートページにアクセスし、注意事項をよくお読みになってからアンケートにお答え下さい。

インターネットアンケートのURLはこちら

http://sega.jp/soft/enquete/

※アンケート実施期間は発売日から3ヶ月間です。ご応募いただく時期によっては、アンケートが終了している場合がありますので、あらかじめご了承ください。

注意事項

※携帯電話/PHSからのご回答は出来ません。
※お寄せいただいた個人情報は、弊社内で厳重に管理し、ご本人様の事前許可を得た場合、並びに法令により開示が求められた場合を除き、第三者へ開示することは一切ありません。
※お寄せいただいた内容に関する回答は一切行っておりません。
※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

この商品に関するお問い合わせ先

株式会社 セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

セガ カスタマーサポート **ナビダイヤル**
ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。 **0570-000-353**
受付時間10:00～17:00 月～金（祝日及び弊社指定休日を除く）
※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。

ULJM 05732



このソフトウェアの解説書およびPSP® (PlayStation®Portable)の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。
小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠ 注意

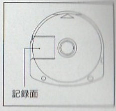
こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

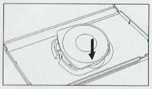
- **プレイするときは、部屋(へや)を明(あか)るくし、できるだけ画面(がめん)から離(はな)れてください。**
- **疲(つか)れているときや睡眠不足(すいみんぶそく)のときは、プレイを避(さ)けてください。**
- **プレイするときは健康(けんこう)のため、1時間(じかん)ごとに15分程度(ふんていど)の休憩(きゅうけい)を取(と)ってください。**
- **プレイ中(ちゅう)に体調(たいちょう)が悪(わる)くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

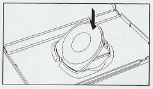
使用上のご注意

●このソフトウェアはPSP® (PlayStation®Portable)専用です。他の機器で使うと、機器やUMD®が故障する原因となることがあります。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●暖房器具の近くや車中など、高温/多湿になるところに置かないでください。●裏面の開口部(UMD®の記録面:図参照)にさわらないでください。誤ってディスクの記録面に汚れが付いた場合は、柔らかい布で軽くふいてください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。



UMD®の取り出し/収納方法





UMD®を取り出し/収納するときは、指などを挟まないよう充分注意してください。

ULJM 05732



Contents

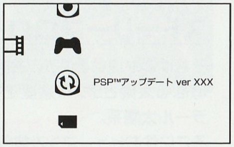
PSP® (PlayStation®Portable)のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

この"UMD"には、PSP® (PlayStation®Portable)のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PSP®のアップデートを実行する

"UMD"をPSP®本体にセットすると、XMB™(クロスメディアバー)の[ゲーム]に、アップデートデータが右のようなアイコンで表示されます。アップデートアイコンを選択し、画面の指示に従って操作すると、PSP®のシステムソフトウェアをアップデートできます。



■アップデートを始める前に、次のことをしてください。
・バッテリーが充電されていることを確かめる。
・ACアダプターをつなぐ。

■アップデート中に電源を切ったり、"UMD"を抜いたりしないでください。
アップデートが中断されると、故障の原因となります。

アップデートが成功したことを確かめるには

XMB™の[設定]⇒[本体設定]⇒[本体情報]を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。[システムソフトウェア]にアップデートデータのバージョン番号が表示されていれば、正しくアップデートされています。

PSP®のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
http://www.jp.playstation.com/support/
TEL 0570-000-929(PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-3475-7444) 受付時間10:00～18:00

星と宇宙を巡る冒険の世界へ

ファンタシースターポータブル2∞の世界へようこそ!

あなたは物語の舞台となるグラール太陽系で、一人の傭兵として冒険に挑むことになります。

1人で遊べる「ストーリーモード」では、登場人物たちとパーティーを組んでグラールの危機に立ち向かいます。前作収録の"EPISODE 1"に加え、"EPISODE 2"やサイドストーリーをさらに楽しめます。

気の合う仲間と集まって遊べるのが「マルチモード」。声を掛け合いながら協力してミッションに挑戦しましょう。

離れたプレイヤー同士でも楽しめるのが「インターネットマルチモード」。ビジュアルロビーで新たな仲間を見つけて、パーティーを組みましょう。

街中ですれ違った仲間とデータ交換ができる「フレンドサーチ」が登場。見知らぬ誰かとの出会いが、冒険の世界をさらに広げてくれます。

1人でも、みんなでも、離れていても。
そして、新たな出会いと無限のフィールドが。

星と宇宙を巡る冒険の世界は、いつもあなたのそばにあります。





ストーリープロローグ

それは遥か遠いところのお話。
母なる太陽と3つの惑星を持つグラール太陽系。
そこに住むヒューマンと彼らから生まれたキャスト、ニューマン、ビーストは、外宇宙より飛来した謎の生命体「SEED」による襲来を受け、滅亡の危機を迎えた。
しかし4つの種族は心を一つにして戦い、激しい攻防の末、これを封印した。





EPISODE 1



それから3年後。グラールにはSEEDとの攻防の傷跡が未だ深く刻まれ、資源枯渇が深刻な問題となっていた。外宇宙への移動を可能とする「亜空間航行理論」が提唱され、再興の道を外宇宙への大規模な移民計画に求めた。政府・軍・3惑星の企業は結束し、「亜空間航行」の実現化へ向けて動き出していた。
「グラールの新しい未来」を願って――。



エミリア・パーシバル

民間軍事会社リトルウィングに所属する少女。基本的には天真爛漫にふるまうが、少々ものぐさなところがある。

EPISODE 2



突如数を増やし始めた、突然変異の新種族デューマン。そして原生生物の突然変異と、グラールは未だ混迷の中にあった。そんな中、確かな使命を胸に、一人、旅をする少女がいた。



ナギサ

ある理由からグラール中を放浪している少女。礼儀正しいものの一般常識に欠け、たびたびとんでもないことをしでかしてしまう。

種族

グラール太陽系には5つの種族が存在します。

ヒューマン

繁殖力と環境適応能力に優れ、心身のバランスのとれた種族。5種族の中では最も数が多く、どの星でも見られるが、特に惑星パルムに数多く暮らしている。





ニューマン

より高い能力を持った人類として生み出された種族。神経の反射速度や記憶力、思考力などに非常に高い能力を発揮するが、肉体的にはヒューマンに劣る。

キャスト

ヒューマンに使役される人工生命体として創造された種族だが、現在では、惑星パルムを管理するまでになっている。理論的思考と精密な動きが得意。



ビースト

過酷な環境下での肉体労働のために創造された種族。優れた身体能力と、"ナノブラスト"と呼ばれる変身能力を持つ。主に惑星モトゥブで暮らしている。





デューマン

生気のない白い肌と眼帯が特徴的な、新たに誕生した種族。攻撃性は他種族を圧倒し、タイプに応じて変化する特殊能力"インフィニティブラスト"を駆使する。

PHANTASY STAR PORTABLE 2 INFINITY
ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

基本操作方法

PSP® (PlayStation®Portable) 本体　(PSP-3000)



メニュー操作

方向キー	カーソル移動・ウィンドウのページ切り替え
STARTボタン	メインメニューの表示／非表示
SELECTボタン	ウィンドウのページ切り替え
◎ボタン	決定
⊗ボタン	キャンセル
△ボタン	所持品表示時のソート表示／非表示
L・R ボタン	ウィンドウのページ切り替え

会話・ムービー中の操作

方向キー	選択肢の選択、バックログのスクロール
STARTボタン (長押し)	会話をシーン切り替えか選択肢手前までスキップ ムービーのスキップ
◎ボタン	会話中のメッセージ送り、選択肢の決定
⊗ボタン	会話中のメッセージ表示／非表示切り替え バックログから会話に戻る
△ボタン	会話中のバックログ表示

アクション操作

方向キー	通常視点カメラの操作、ショートカット※1選択
アナログパッド	キャラクターの移動、主観視点カメラの操作
SELECTボタン	ショートカット／キーボードの表示切り替え (長押しで) 撮影モード (→P.49)、撮影モード解除
STARTボタン	メインメニューの表示／非表示 (撮影モード時に) スクリーンショットの撮影
◎ボタン	緊急回避 (→P.26) スイッチなどにアクセス アイテムを拾う※2、決定
⊗ボタン	アクションパレット (→P.15、24) 呼び出し キャンセル
△ボタン	フォトンアーツ※3 (打撃・法撃) チャージショット※4 (射撃)
□ボタン	アタック (打撃・射撃) フォトンアーツ (射撃・法撃) アクションメニュー※5を表示
L ボタン	通常視点カメラを正面に変更 (押したまま移動で) ステップ移動 (押したままで) 敵をロックオン
L ボタン+方向キー	主観視点カメラの表示／非表示
R ボタン	ガード (→P.26)、片手武器の切り替え※6 (ロッド使用時) テクニックの切り替え (→P.30)

上記の操作のうち、L・R ボタンの操作は初期設定時のものです。メインメニューの「システム」→「オプション」→「Rボタン／Lボタン設定 (→P.41)」で操作を入れ替えることができます。

※1：メッセージやオーダーを選べるショートカットです (→P.28、49)。
※2：◎ボタンを押したままにすると、連続で拾うことができます。
※3：各武器に種類がある特殊コマンドです (→P.14、31)。
※4：一定時間押してからはなす溜め攻撃です (→P.26)。
※5：挨拶や手を振るなどのアクションメニューを表示します (→P.49)。
※6：右手・左手それぞれに持っている片手武器を切り替えます。両手を使い1つだけ持てる両手武器も存在します。

ゲームの始め方／終わり方

ゲームの始め方

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。



新しくゲームを始める場合

「NEW GAME」を選び、キャラクターを作成しましょう。

初めて「ファンタシースターポータブル2」シリーズをプレイされる方へ
前作をプレイされていない方は、物語を楽しみながらゲームシステムを理解するために、ストーリーモードの"EPISODE 1"からのプレイをお勧めします。

前回プレイの続きから遊ぶ場合

「CONTINUE」を選び、プレイするキャラクターを選びましょう。

セーブデータやキャラクターを引き継ぐ場合

「IMPORT」を選び、引き継ぐ種類を選びましょう（→P.10）。

キャラクタークリエイト

「NEW GAME」を選ぶとキャラクタークリエイト画面に進みます。キャラクターとパートナーマシナリーを作成しましょう。

※文字入力時に使用するシンプルキーボードの操作方法については、P.48をご覧ください。

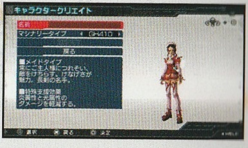


キャラクタークリエイト操作方法

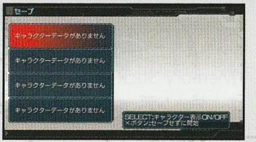
方向キー↑↓／←→	項目選択／設定
◎ボタン	決定
⊗ボタン	戻る
△ボタン	ボイス再生
アナログパッド	色・プロポーションの調整
□ボタン+アナログパッド	キャラクター画像左右回転／拡大・縮小

パートナーマシナリーの設定

パーティーに参加させて戦闘をサポートするパートナーマシナリーを設定します。名前を付け、マシナリータイプを選んでください。ゲーム中も名前やマシナリータイプを変更できます（→P.17）。



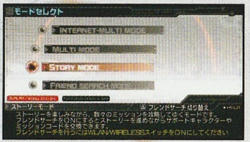
キャラクターのセーブ



作成したキャラクターのファイルをプレイデータにセーブします。ファイルを選び、セーブ先を決定してください。また、フレンドキャラクター（→P.13）をセーブする「サポートキャラクターデータ」を作成していない場合は、ここで作成します。キャラクタークリエイトを終えると、モードセレクトに進みます。

モードセレクト

キャラクタークリエイトを完了するか、「CONTINUE」でキャラクターを選ぶと、モードセレクトに進みます。



ストーリーモード

ストーリーを楽しみながら、数々のミッションを攻略していくモードです。"EPISODE 1""EPISODE 2"のどちらかを選びます。また、△ボタンでフレンドサーチ（→P.34）のON／OFFを設定できます。

マルチモード（→P.42）

アドホックモードを利用して、他のプレイヤーとパーティーを組んだり対戦できるモードです。1人のみから最大4人まで同時にプレイできます。

インターネットマルチモード（→P.43）

インフラストラクチャーモードで、マルチモードと同じ内容をインターネットを介してプレイできます。

フレンドサーチモード（→P.34）

フレンドサーチを設定して、PSP®をスリープモードにします。

進行状況のセーブ

プレイデータはオートセーブではありません。「メインメニュー」→「システム」→「セーブ（→P.41）」で、プレイデータをセーブできます。なお、フィールド内ではセーブできないので、セーブはシティで行いましょう。

※サポートキャラクターデータはデータ更新時にオートセーブされます。

ゲームの終わり方

「メインメニュー」→「システム」→「タイトルに戻る（→P.41）」で、タイトル画面に戻ります。プレイデータを**セーブせずに終了しますので十分にご注意ください。**フレンドサーチをONに設定してストーリーモードをプレイしている場合は、項目名が「マッチングカウンターに戻る」に変わり、フレンドキャラクターやミッションコードを受け取ることができます。

データのインストール

タイトルメニューで「GAME DATA INSTALL」を選ぶと、データの一部を"Memory Stick PRO Duo"に「ゲームデータ」としてインストールします。ゲームデータとUMD®からのロードを併用することで、ゲーム中のロード時間を短縮できます。

※進行状況を保存したプレイデータとゲームデータは、同じ"Memory Stick PRO Duo"にセーブされている必要があります。

※ゲームデータのインストールには、5分程度かかります。また、インストールが途中で中断しないように、PSP®本体のバッテリーを十分に充電しておくか、ACアダプターを使用しながらインストールすることをお勧めします。

公式サイトにアクセス

タイトルメニューで「OFFICIAL WEB SITE」を選ぶと、ミッションのダウンロードやイベント情報の確認などができます。アクセスするには、インフラストラクチャーモードの設定をしておく必要があります（→P.43）。オフィシャルウェブサイトについてはP.52をご覧ください。

データの引き継ぎ

タイトルメニューで「IMPORT」を選ぶと、『ファンタシースターポータブル2 インフィニティ スペシャル体験版』（以降、『体験版』）のプレイデータとサポートキャラクターデータ、『ファンタシースターポータブル2』（以降『前作』）のセーブデータを引き継げます。また、『ファンタシースターポータブル』（以降『前々作』）、『ファンタシースターユニバース イルミナスの野望』（以降『イルミナスの野望』）のキャラクターを持ち込むことができます。

体験版データインポート

体験版のプレイデータとサポートキャラクターデータが保存されている"Memory Stick Duo"または"Memory Stick PRO Duo"（以降"Memory Stick"）があれば、本ソフトにデータを引き継げます。

引き継ぎ内容

体験版でプレイしたすべての内容を引き継ぐことができます。

体験版データインポート時の注意

キャラクターごとではなく、空きファイルを含めた8つのファイルがまるごとインポートされます。すでに本ソフトのプレイデータが作成されている場合、キャラクターデータ・共有倉庫・称号など、データのすべてが上書きされますので十分にご注意ください。

インポート方法

❶本ソフトを起動する前に、体験版のプレイデータとサポートキャラクターデータが保存されている"Memory Stick"をPSP®本体にセットしましょう。
❷本ソフトを起動し、タイトルメニューの「IMPORT」で「体験版データインポート」を選びます。
❸プレイデータとサポートキャラクターデータのインポートが完了すると、タイトル画面に戻ります。

前作セーブデータインポート

前作のセーブデータが保存された"Memory Stick"があれば、本ソフトにそのセーブデータを引き継げます。引き継ぎ内容・注意・方法は「体験版データインポート（→P.10）」と同様です。

キャラクターインポート

前々作のキャラクター、イルミナスの野望のネットワークモードでプレイしているキャラクターをインポートできます。

キャラクターインポート時の特典

「種族」「性別」を引き継ぎ、特典アイテムやインポート時にキャラクターが着用していたコスチュームが追加され、本ソフトの称号を獲得した状態でゲームを始めることができます。容姿や名前などは再設定できます。

インポート方法

❶イルミナスの野望のキャラクターデータインポートする場合、本ソフトを起動する前に、公式サイトからデータをダウンロードします。PSP®本体からアクセスする方法（→P.10）と、PCでアクセスする方法があります。PCでのアクセス方法については公式サイト（http://phantasystar.sega.jp/psp2i/）の「ダウンロードコンテンツ for PC」をご覧ください。
❷前々作・イルミナスの野望のキャラクターデータが保存されている"Memory Stick"をPSP®本体にセットしましょう。
❸本ソフトを起動し、タイトルメニューの「IMPORT」で「キャラクターインポート」を選びます。
❹インポートしたいキャラクターを選ぶと、キャラクタークリエイトに進みます。
❺本ソフトのプレイデータにキャラクターをセーブします。ファイルを選び、セーブ先を決定してください。インポートが完了し、タイトル画面に戻ります。

ダウンロードアイテムのインポート

タイトルメニューで「IMPORT」→「ダウンロードアイテムインポート」を選ぶと、PlayStation®Store（→P.53）で購入してダウンロードしたアイテムデータをゲーム内に持ち込めます。インポートが完了しないとゲームには反映されません。アイテムデータを選んでインポートを行うと、共有倉庫（→P.16）にアイテムが追加されます。

引き継ぎ・インポート全般に関するご注意

- 引き継ぎ・インポートは、その時点でのセーブデータ・プレイデータ・キャラクターを本ソフトにコピーするものです。前々作・前作・体験版・イルミナスの野望と随時データ連動するものではありません。
- 本ソフトのプレイデータ・キャラクターを、前々作・前作・体験版で使用することはできません。
- 本ソフトに前作のセーブデータ・体験版のプレイデータを引き継いだ後も、前作・体験版は引き続きお楽しみいただけます。
- 本ソフトのキャラクターをイルミナスの野望にインポートすることはできません。
- 本ソフトに前々作・イルミナスの野望のキャラクターをインポートした後も、前々作・イルミナスの野望は引き続きお楽しみいただけます。

基本的な遊び方

キャラクターを選ぼう

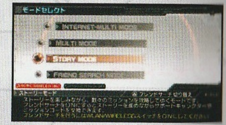


最初にプレイするキャラクターを選びます。キャラクターは8体まで作成でき、キャラクター間では

・アイテム（→P.15）やミッションコード（→P.35）を共有できる。
・他のキャラクターを「マイキャラクター」としてパーティーに加えることができる（→P.13）。

という特徴があります。

モードを選ぼう



選べるモードは全部で4種類です。

☆1人で物語を楽しみたい時は
……「ストーリーモード」

☆友達と集まって遊びたい時は…………「マルチモード（→P.42）」

☆離れたプレイヤーとインターネットを使って遊びたい時は
………「インターネットマルチモード（→P.43）」

☆プレイはしないけど、移動中などにデータ交換をしたい時は
………………「フレンドサーチモード（→P.34）」

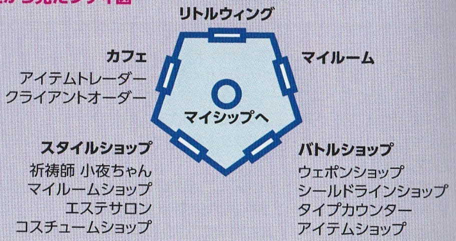
※マルチモード・インターネットマルチモードは、1人でもプレイできます。
※フレンドサーチをしながらストーリーモードをプレイできます（→P.34）。

シティで冒険の準備



シティでは買い物やカスタマイズなど冒険に出発するまでの準備ができます。若葉マークが表示されているキャラクターに話しかけると、いろいろなゲームのシステムを教えてくれます。

上から見たシティ図



（次のページへ）

パーティーを作ろう



冒険で共に戦う仲間をパーティーに加えることができます。STARTボタンを押してメインメニューを開き、「コミュニティー」→「パーティー」→「パーティー招待」を選びましょう。招待できる仲間は3種類です。

「パートナーから招待」
ストーリーモードでパートナーカードを受け取ったキャラクターや、パートナーマシナリーです。

「マイキャラクターから招待」
自分が作成した他のキャラクターです。

「フレンドキャラクターから招待」
データ交換（→P.50）やフレンドサーチで入手した、他のプレイヤーのキャラクターです。

※他のプレイヤーとパーティーを組む場合は、マルチモード（→P.42）・インターネットマルチモード（→P.43）をご覧ください。

ミッションを受けよう



冒険に出発するには、その目的や報酬などが設定された「ミッション」を受ける必要があります。
シティ中央の転送装置からマイシップに飛び、マイシップ中央の「ミッションカウンター」にアクセスしましょう。ミッションにはいろいろな種類があり、初心者向けに操作やゲームテクニックが覚えられる「トレーニングミッション」もあります。ミッションについてくわしくはP.20をご覧ください。

フィールドで冒険のスタート





ミッションカウンターでミッションを選び終えると、いよいよ冒険の舞台となるフィールドに降り立ちます。
基本的なミッションは、モンスターを倒したり仕掛けを解きながらフィールドを進み、最後に待ち構えるボスモンスターを倒すとクリアです。

装備をしよう

攻撃をする「武器」、身を守る「防具」、消費して効果を得る「アイテム」、特殊な攻撃・回復・補助を行う「フォトンアーツ」を装備またはリンクしましょう。これらは初期装備の他に、ショップ購入・モンスターのドロップ・コンテナなどから手に入ります。

武器



武器は攻撃方法で3種類、持ち方で2種類に分かれます。

打撃武器：接近戦用の武器です。アタック（通常攻撃）と、リンクさせた「スキル」と呼ばれるフォトンアーツを使用できます。

射撃武器：遠距離からの攻撃が可能で、アタック（通常攻撃）とリンクさせた「バレット」と呼ばれるフォトンアーツ、チャージショット（→P.26）を使用できます。

法撃武器：リンクさせた「テクニック」と呼ばれるフォトンアーツを使用できます。

片手武器：右手・左手どちらかに装備する武器です。武器によって左右が異なり、別々の武器を装備することができます。

両手武器：両手に装備する武器です。ガード（→P.26）が可能です。

防具



防具には「シールドライン」と「ユニット」があります。シールドラインは、アクションパレットにセットして機能する基本的な防具です。ユニットは、シールドラインにリンクさせて能力を上昇させたり、特殊能力の発動を可能にします。

フォトンアーツ



「ディスク」というアイテムを使って習得し、武器にリンクさせることで使用できます。武器によって以下の3種類のフォトンアーツがあり、使用するとPP（フォトンポイント）を消費します。

スキル：打撃武器のフォトンアーツで、接近戦で大技を繰り出します。

バレット：射撃武器のフォトンアーツで、遠距離から狙撃します。

テクニック：法撃武器のフォトンアーツで、ダメージ・状態異常・回復・支援などの効果があります。

アイテム



HPを回復する「モノメイト」、状態異常を回復する「ソルアトマイザー」などいろいろな種類があります。特にテクニックの「レスタ」など他にHPを回復する手段が無い場合は、HP回復アイテムを多めに用意しておきましょう。

装備方法

武器・防具・アイテムは「アクションパレット」にセットして装備・使用できます。セット方法と使い方は以下の通りです。

武器・防具・アイテムを選択



メインメニューの「所持品」でパレットにセットしたい武器・防具・アイテムを選び、「パレット入れ替え」を選びます。

アクションパレットにセット



パレットの欄を選び、◎ボタンでセットしてください。⊗ボタンで「所持品」のメニューに戻ります。

フォトンアーツのリンク方法

フォトンアーツは武器ごとにリンクさせて使用します。

ディスクを使って習得



メインメニューの「所持品」→「アイテム」でディスクを使用し、フォトンアーツを習得します。

武器にフォトンアーツをリンク

メインメニューの「所持品」→「武器」で武器を選び、「フォトンアーツをリンク」でセットします。

武器・防具・フォトンアーツの制限

武器、防具などは、装備グレード・キャラクターLV・性別・種族で使用が制限されています。条件を満たしていないと、所有していても使用できません。フォトンアーツはタイプごとに上限LVがあり、上限LV以上のフォトンアーツを習得している場合には、一時的に上限LVまで下げられます。

マイルームを使おう



マイルームはミッションの拠点となるあなたの部屋です。ミッションの準備をしたり、部屋をグッズで飾ることができます。

共有倉庫



所持品やメセタを出し入れできる倉庫です。全キャラクター間で共有できます。また、「IMPORT」したダウンロードアイテム（→P.11、53）もここに保存されます。

ドレッシングルーム



服・パーツを着替えることができます。共有倉庫から所持品の出し入れをすることも可能です。

> 「服（ヒューマン・ニューマン・ビースト・デューマン用）・パーツ（キャスト用）」と「防具」は別のものです。服装・パーツはキャラクターの外見のみで、それ自体に機能はありません。一方、シールドライン・ユニットといった防具は防御力などの戦闘能力に影響します。

ビジフォン



さまざまな情報の確認などができる端末です。以下の項目を選べます。

プレイ実績

これまでにプレイした実績内容を確認できます。「ストーリー評価」以外のすべての項目は、キャラクター共通の記録です。「称号獲得記録」では、条件を満たして獲得した称号を設定できます。称号はキャラクター情報表示に反映されます。

称号報酬受け取り

称号を獲得すると報酬を受け取ることができます。報酬は全キャラクター共通で1度だけもらえます。

用語事典

グラール太陽系にまつわる情報や歴史を用語ごとに読むことができます。

パスワード入力

キャンペーンなどで入手したパスワードを入力できます。パスワード入力はストーリーモードでのみ可能です。

パートナーマシナリー



シティにいる間は、パートナーマシナリーはマイルームに待機しています。パートナーマシナリーに話しかけると、以下の項目を選べます。

マイルームのチュートリアル

マイルームでできることをチュートリアルで確認します。

パートナーマシナリー機能

ショップなどで「PMデバイス」というアイテムを入手して与えると、パートナーマシナリーの型番を変更できます。他に現在のステータスを確認したり、名前を変更することができます。

> パートナーマシナリーの型番によって、戦闘中の行動や支援効果が異なります。支援効果はパートナーマシナリーをパーティーに加えていると発生し、メインメニュー内「キャラクター情報」の「ステータス」を見ると確認できます。

マイルームのリフォーム

ストーリーモードでのみ選べる項目です。ショップなどで「リフォームチケット」というアイテムを入手すると、部屋の模様替えができます。

ルームグッズ管理

ルームグッズを設置できる状態をオン／オフで切り替えることができます。また、一度にすべてのルームグッズを取り外すこともできます。

> ルームグッズを入手すると、マイルームに設置できます。パートナーマシナリーに話しかけて「ルームグッズ管理」で「設置モードオン」にすると、マイルーム内の設置可能な場所がオレンジ色の四角で表示されます。場所を指定してルームグッズを選ぶと設置できます。



ジュークボックス管理

BGMを変更できます。専用のDISCを入手すると曲を追加できます。

マイルームの訪問



マルチモード・インターネットマルチモード中に、他のキャラクターのマイルームを訪問できます。マイルームを出入りする際に行き先を選べます。

カスタマイズしよう

戦闘を有利に進めるために、タイプ・アビリティ・武器などをカスタマイズできます。

タイプセレクト



4つの戦闘タイプを使い分けることができ、タイプカウンターで「タイプセレクト」を選ぶと変更できます。

ハンター

接近戦に優れた戦士。高い攻撃力と防御力を誇り攻守のバランスが良い。打撃武器の扱いが得意な戦闘タイプ。

レンジャー

遠距離から敵を狙い、仲間の援護にも適した狙撃手。高い命中力を誇り、射撃武器の扱いに秀でている戦闘タイプ。

フォース

優れた法撃やサポートで大活躍するテクニッカー。高い法撃力と精神力を誇り、法撃武器の扱いが得意な戦闘タイプ。

ブレイバー

戦闘のスタイルが多彩で、パーティーでさまざまな役割を担うことができる。軽量な武器の扱いが得意な万能型の戦闘タイプ。

タイプによる武器の装備可能グレード



武器には「C／B／A／S」の4段階のグレードがあり、各リスト上でアイコンや名前の左側に表示されています。キャラクターにはタイプごとに「装備不可／C／B／A／S」と武器の装備可能グレードが設定されています。装備可能グレードより上の武器は装備できません。

タイプエクステンド



現在のタイプで装備できる武器の装備可能グレードを調整できます。タイプカウンターの「タイプエクステンド」でエクステンドポイントを割り振りましょう。グレードの高い武器を装備したい場合に、その武器に優先的にポイントを割り振って装備可能グレードを上げると良いでしょう。

アビリティカスタマイズ



タイプカウンターの「アビリティカスタマイズ」で、能力を上昇させるアビリティを現在のタイプに装着できます。コストが決まっていて、コスト枠に収まる範囲で装着可能です。

タイプLV

タイプには独自のLVがあり、ミッションクリア時に獲得できる「タイプポイント」が一定値に達するとレベルアップします。タイプLVによって、ステータスや以下の2つが変動します。

エクステンドポイントの上昇

タイプエクステンドで割り振る「エクステンドポイント」が上昇します。

アビリティの追加とコスト枠の増加

アビリティカスタマイズで設定できる「アビリティ」が追加されます。また、コスト枠もタイプLVが一定値に達するごとに増加します。

武器の強化



ウェポンショップの「武器強化」で、最大10回まで武器を強化できます。上限に達した状態で「エクステンドコード」というアイテムを使うと、最終強化が可能です。ただし、最終強化を行うと武器の装備グレードが「S」になり、装備可能LVも変化します。

武器の合成



ウェポンショップの「武器合成」で、2つの同一の武器を合成して属性ボーナス値が上昇した1つの武器に合成できます。合成には「フュージョンコード」というアイテムが必要になります。

転生



タイプカウンターの「転生」で、LV50以上のキャラクターをLV1に転生させることができます。転生時に計算されるBONUSポイントを、能力値やエクステンドコードに割り振ることができます。

ミッション

モード・パーティーメンバー・LVなどで受託条件が設定されています。モードによって限定されるミッションは以下のアイコンで説明します。

S ストーリーモードで選べます。 M マルチモードで選べます。
I インターネットマルチモードで選べます。
※アイコンがない場合、全ゲームモードで選べます。

ストーリーミッション S



メインストーリーを進める1人用ミッションです。パーティーメンバーは自動的に編成されます。登場するモンスターのLVは、キャラクターのLVに合わせて一定まで強くなっていきます。



ミッションクリア後、次のストーリーミッションを受けるためには、登場人物との会話やフリーミッションのクリアでメインストーリーを進めましょう。メインストーリーの進行状況は、メインメニューの「ミッション情報」で確認できます。

> メインストーリーを進めると、登場人物との会話で選択肢が登場します。この選択肢によって、物語の行方は変わっていきます。

フリーミッション

自由に受けることができるミッションです。ストーリーモードを進めると、受けられるミッションが増えていきます。

エクストラミッション

多数のエリアにまたがったミッションや、特別な目的があるミッションです。他のプレイヤーとパーティーを組むと受けられるミッションもあります。

インフィニティミッション

ミッションディスクを入手し、マイシップ内の「コードカウンター」で登録すると受けられるミッションです。くわしくはP.35をご覧ください。

交換ミッション S

ストーリーモードを進めることで、選べるようになります。依頼人の求める物を渡すと、特別なアイテムを入手できるミッションです。

トレーニングミッション S



ゲームプレイに必要な操作やゲームテクニックを実践形式で習得できます。ミッションをクリアしていくことで特別なプレゼントがあるかも……？

バトルミッション M I



プレイヤー同士が特定のルールで戦う、対戦専用のミッションです。プレイヤーが2人以上でないと受けられません。個人戦とチーム戦があり、チーム戦の場合はチーム編成を行います。成績によってバトルポイントを獲得し、パートナーカード（→P.39）の「バトルクラス」に反映されます。

チャレンジミッション M I



特定条件のもと、ステージクリアを目指す高難易度のミッションです。他のプレイヤーとパーティーを組むと受けられるミッションもあります。開始時にタイプの選択を行いスタートします。
以下がチャレンジミッションの主なルールです。

- キャラクターやタイプのLVは、指定LVに固定されます。
- 服・パーツを除いた所持品は持ち込めず、開始時に自動で与えられます。
- ミッション中に得た所持品は持ち帰ることはできません。
- メンバーがスケープドールを持っていない状態で1度でも戦闘不能になるとミッション失敗です。
- 時間経過によるミッション失敗はありません。
- クリアすると報酬がもらえます。クリアタイムにより報酬が異なります。所持品に空きがない場合、アイテム報酬を受け取れないのでご注意ください。
- チャレンジミッションの成績によってチャレンジポイントを獲得し、パートナーカードの「チャレンジ階級」に反映されます。チャレンジ階級は全キャラクター共通のものです。

緊急ミッション M I

画面にinfoが表示され、ミッションカウンターに緊急ミッションが発生する場合があります。もし発生していたらチャレンジしてみましょう。

> **ミッションの難易度**
> ミッションによっては「C／B／A／S／∞」という難易度が設定されています。難易度によって出現する敵のLVが変わります。

> **クライアントオーダー**
> シティのカフェや中央ロビーには、達成すると報酬をもらえる「クライアントオーダー」を依頼するキャラクターがいます。クライアントオーダーの進行状況は、メインメニューの「ミッション情報」で確認できます。初心者の方には、中央ロビーで受けられる「カーツのクライアントオーダー」をお勧めします。

> **ダウンロードミッション**
> 公式サイトで配信されたミッションをダウンロードしていると、リストにミッションが追加されます（→P.52）。

冒険と戦いの舞台へ

フィールドでは、ミッション遂行のためにモンスターと戦いながら進みます。フィールドの最後には、クリア条件となるボスが待ちかまえていることがあります。



画面の見方



❶ターゲット表示：ロックオンカーソルがロックしている対象の情報が表示されます。

❷キー表示：扉やレーザーフェンスなどを開けるために必要なキーの入手状況を表示します。

❸レーダーマップ：これまでに訪れたエリア、パーティーメンバー・モンスターの位置などを表示します。

❹ロックオンカーソル：攻撃範囲に入った相手を自動的に示すカーソルです。攻撃可能な敵をロックした場合、カーソルの色を変化させて知らせます。

❺ダメージ／回復表示：自分が与えた敵へのダメージは白、仲間が与えた敵へのダメージは灰色、自分と仲間へのダメージは赤、回復時は緑で表示されます。

❻チェイン数：通常攻撃などを連続で当てた場合に表示されます（→P.25）。

❼サポートキャラクター：緑の剣のアイコンが付いているキャラクターはサポートキャラクターです。

❽ブラストゲージ：最大まで達して輝くと、種族ごとに異なる特殊能力（→P.29）を使用できます。

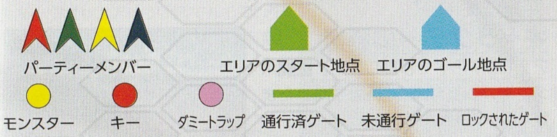
❾簡易ステータス表示：自分のLV・経験値・HP・PP（→P.31）、パーティーメンバーのLV・HPを表示します。また、左に表示されているキャラクターアイコン色は、レーダーマップ表示に対応しています。

❿アクションパレット：装備している武器・防具、攻撃・フォトンアーツに対応したボタンなどを表示します。アクションパレットを使うと簡単に武器・防具を変更できます。

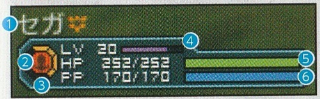
レーダーマップの見方

レーダーマップのメンバーのカーソル色は、簡易ステータスのキャラクターアイコン色に対応しています。表示範囲外にメンバーがいる場合、マップ端にカーソルが点滅表示され、その方向を示します。以下が主な表示です。

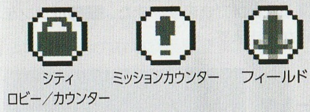




簡易ステータスの見方



❶キャラクター名・リーダーアイコン
❷キャラクターアイコン（下記参照）
❸ブラストゲージ
❹レベル／経験値ゲージ
❺HPゲージの現在値／最大値
❻PPゲージの現在値／最大値



キャラクターアイコンの中は現在位置を表し（上記3つのアイコン）、外周がブラストゲージです。ブラストゲージが最大に達するとアイコンが光り輝きます（→P.29）。

アクションパレットの見方



❶ボタン詳細表示
◎・△・□ボタンに対応する操作の詳細表示です。

❷◎ボタン行動
「アイテムを拾う」「スイッチを入れる」など攻撃以外のアクションを行います。

❸△ボタン行動
スキル（打撃武器）／チャージショット（射撃武器）／テクニック（法撃武器）で使用します。

❹□ボタン行動
アタック（打撃・射撃武器）／バレット（射撃武器）／テクニック（法撃武器）で使用します。

❺左手武器マーカー
左手武器を装備していると表示され、左手武器使用中は赤く点灯します。Rボタンで切り替えます。

❻装備武器アイコン
装備中の武器・防具と属性色を示すアイコンです。

※武器やそのカテゴリーはP.30、スキル・バレット・テクニックなどのフォトンアーツについてはP.31をご覧ください。

アクションパレットの使用方法

✕ボタンを押したままにすると、画面の右下に①アイテム②武器③防具が表示されます。方向キー・Lボタン・Rボタンでカーソルを合わせて✕ボタンをはなすと、武器・防具の切り替え、アイテムの使用ができます。



キャラクターの移動

アナログパッドで移動します。Lボタンを押したままで、正面を向いたままステップ移動ができます。



カメラ操作

通常時

方向キーで上下左右に向きを変えることができます。また、Lボタンを押すと、カメラを正面に向けることができます。

主観視点

Lボタンを押しながら方向キーを押すと、主観視点になります。✕ボタンか、Lボタンを押しながら方向キーを押すと元に戻ります。
主観視点ではアナログパッドで向きを変え、隠されたものを探すサーチ機能や、一部の射撃武器で可能な精密射撃を利用できます。



ロックオン

Lボタンを押し続けて攻撃可能な敵をロックオンできます。ロックオン中はステップ移動になり、敵を正面に捉えながら周回するように動けます。



モンスターの出現

特定の出現ポイントに潜み、接近することなどで姿を現します。能力が高くグループを統率するリーダーや、オーラをまとったブーストモンスターも存在します。



攻撃

3種類の武器による攻撃

打撃武器

直接的な打撃を主とする攻撃です。アタック（通常攻撃）はPPの消費がありません。フォトンアーツ「スキル」で、PPを消費した強力な攻撃をくり出せます。



射撃武器

遠距離から攻撃できます。攻撃ごとにPPを消費し、フォトンアーツ「バレット」による追加効果や「チャージショット（→P.26）」を利用できます。



法撃武器

フォトンアーツ「テクニック」による攻撃です。効果は多岐に渡り、使いこなせれば非常に強力な攻撃手段です。使用するごとにPPを消費します。



連続攻撃／ジャストアタック

打撃武器と、法撃武器の一部では、アタックやフォトンアーツによる最大3連続の攻撃ができます。
打撃武器のみ、2・3回目でタイミング良くボタンを押すと「ジャストアタック」になります。成功するとキャラクターやボタン表示から光るエフェクトが表示され、大きなダメージを与えることができます。



チェインコンボ

□ボタンの攻撃を連続で当てるとチェイン数が表示されます。チェイン表示中に△ボタンの攻撃を当てると、チェイン数に応じてその威力がアップし、チェイン数はリセットされます。また、一定時間チェインの間隔が空いた場合もチェイン数はリセットされます。



チャージショット

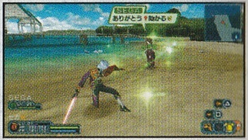
射撃武器で△ボタンを押したままにするとパワーがチャージされ、一定時間経過するとエフェクトが表示されてチャージが完了します。チャージが完了した状態で△ボタンをはなすと、通常より多くのPPを消費して強力なチャージショットを放てます。

チャージショットⅠ・Ⅱ

チャージショットにはⅠ・Ⅱの2つのチャージタイプがあります。前作から引き継いだ武器はⅠ、本作で入手した武器はⅠ・Ⅱがランダムに割り当てられます。チャージタイプはウェポンショップで変更することができます。



ハンドガンのチャージショットⅠ(範囲攻撃)



ハンドガンのチャージショットⅡ(回復弾)

防御

ガード



両手武器か、片手武器の「シールド」を装備している場合、Rボタンで敵の攻撃をガードできます。

ガードの効果

ダメージを大きく軽減して状態異常を受けません。ただし、PPを消費し、不足しているとガードできません。

ジャストガード／ジャストカウンター

タイミング良くガードすると「ジャストガード」が発生し、ダメージを完全に無効化します。また、ガード動作をキャンセルしてすぐに攻撃できる「ジャストカウンター」が可能です。

シールド装備時のジャストガード

シールド装備時にジャストガードが成功すると、「シールドアーツ」による反撃ダメージを与えることができます。

※法撃武器のロッドの場合、「Rボタン+□ボタン」と「Rボタン+△ボタン」にテクニックをリンクさせていなければガード可能です。

緊急回避



アナログパッドを入力した状態で○ボタンを短く1回押すと緊急回避ができます。攻撃を避ける場合や、トラップを越える場合などに有効です。ただし、緊急回避にはPPを消費し、PPが不足していると緊急回避はできません。

自動防御

正面からの攻撃を無効化する自動防御が発生することがあります。発生確率は、自分の回避力と敵の攻撃の命中力の差で決まります。

状態異常



敵の攻撃やトラップで状態異常になることがあり、簡易ステータスにアイコンが表示されます。以下が主な状態異常です。

燃焼	一定時間ごとにダメージ	感電	攻撃・アクション不能
凍結	行動不能 ダメージで解ける場合あり	混乱	正常な移動操作の不能
感染	持久力低下 状態異常の抵抗力低下	毒	一定時間ごとにダメージ
麻痺	行動不能	睡眠	行動不能 ダメージで解ける

能力値変化



フォトンアーツのテクニックやアイテム、モンスターの攻撃によって能力値が一時的に上昇・下降する場合があり、簡易ステータスアイコンにアイコンが表示されます。

- 攻撃力・法撃力上昇
- 防御力・回避力・精神力上昇
- 攻撃力・法撃力下降
- 防御力・回避力・精神力下降

経験値とレベルアップ



敵を倒すと経験値が手に入り、一定値に達するとレベルアップします。レベルアップすると基本パラメータが上昇し、HPや状態異常が回復します。

戦闘不能



HPが0になると、その場に倒れて戦闘不能になります。アイテムや他のプレイヤーによる回復手段がない限り、復活できません。状況によって、その後に取れる行動が変わります。

ドロップアイテム

モンスターを倒したりコンテナなどを破壊すると、ドロップアイテムが出現することがあります。近くで◎ボタンを押すか、◎ボタンを押した状態で近付くと拾えます。以下が主なドロップアイテムのシンボルです。他にも赤（→P.33）や特別な色のシンボルが存在します。
なお、通信プレイ時に出現するドロップアイテムの内容はプレイヤーによって異なり、自分の画面に出現したドロップアイテムは自分だけが取得できます。

 武器  防具  アイテム  メセタ

オブジェクト



移動に関するものや破壊可能なものなど、フィールドにはさまざまなオブジェクトが存在します。◎ボタンでアクセスしたり、攻撃をしてみましょう。

ショートカットオーダー



パートナーキャラクター・マイキャラクター・フレンドキャラクターは、独自の判断で戦闘やサポートを行います。彼らに特定の行動を取らせたい場合に、「ショートカットオーダー」で指示を出すことができます。

ショートカットオーダーの出し方



SELECTボタンでショートカットを開きます。方向キー⬆⬇でオーダーを選び、◎ボタンで決定できます。

※SELECTボタンを押してショートカットメッセージが先に表示されている場合、方向キー⬅➡でショートカットオーダーに切り替えてください。

オーダーの種類

- **フリーオーダー**：自由に行動します。初期状態はフリーオーダーです。
- **アタックシフト**：近接攻撃を優先します。
- **シューターサイト**：遠距離攻撃を優先します。
- **ヒールオーダー**：回復や補助を優先します。
- **フォローシフト**：プレイヤーのフォローを優先し、チェインコンボ時に△ボタンの攻撃をしなくなります。
- **ブラストチャージ**：ブラストゲージをためるのを優先します。
- **ブラストリリース**：ブラストゲージを消費して、種族ごとの特殊能力を使用します。

種族ごとの特殊能力



ヒューマン／ニューマンは「ミラージュブラスト」、キャストは「SUVウェポン」、ビーストは「ナノブラスト」、デューマンは「インフィニティブラスト」を使えます。

発動条件

- キャラクターがLV10以上。
- ヒューマン／ニューマンはシールドラインショップで「ミラージュユニット」を購入し、Bグレード以上のシールドラインにリンクさせる。
- キャストはシールドラインショップで「SUVユニット」を購入し、Bグレード以上のシールドラインにリンクさせる。
- ビーストはエステサロンで「ブラストバッジ」を施す。
- デューマンは選択中のタイプ（→P.18）によって4種類のインフィニティブラストに分かれる。

発動方法



簡易ステータス表示の左の「ブラストゲージ」がたまり、輝いた状態で□・△ボタンを同時に押すと発動できます。ブラストゲージは、ダメージを与えたり、逆にダメージを受けることで増えていきます。

効果

それぞれの特殊能力の効果は以下の通りです。効果終了後、ブラストゲージは0の状態に戻ります。

ミラージュブラスト
魔法陣から幻獣を呼び出し、攻撃・強化・支援などを行います。発動中は無敵状態になります。

SUVウェポン
軌道衛星上から転送した巨大兵器で攻撃・回復などを行います。発動中は無敵状態になります。

ナノブラスト
強力な肉体に変身し、攻撃力・スピードなどが増大します。発動中は無敵状態になります。

インフィニティブラスト
タイプによりオーラの形状を変化させ、強力な攻撃を放ちます。連続して敵に攻撃を当てることで発動時間を延長させることができます。

ゲームシステム詳細

武器

武器には打撃／射撃／法撃武器の3種類があり、装備方法で片手武器と両手武器、さらに片手武器は右手用と左手用に分かれます。以下のアイコンの枠色は、ゲーム内での 両手 右手 左手 用を表します。

武器の種類

打撃武器
ソード、ナックル、スピア、ダブルセイバー、アックス
ツインセイバー、ツインダガー、ツインクロー、セイバー、ダガー
クロー、ウィップ、スライサー、シールド

射撃武器
ライフル、ショットガン、ロングボウ、グレネード、レーザーカノン
ツインハンドガン、ハンドガン、クロスボウ、カード、マシンガン、シャドゥーグ

法撃武器
ロッド、ウォンド、マドゥーグ

武器の特徴

武器にはいろいろな特徴があります。以下にいくつかをご紹介します。

移動攻撃
射撃武器のうち、ツインハンドガン／ハンドガン／クロスボウ／カード／マシンガンは移動攻撃ができ、シャドゥーグは自動で射撃します。法撃武器のうち、ウォンド／マドゥーグはステップ移動しながら□ボタン攻撃ができます。

射撃武器の精密射撃
射撃武器のうち、ライフル／ロングボウ／レーザーカノン／ツインハンドガン／ハンドガンは主観視点の状態で攻撃する精密射撃ができます。

法撃武器の連続攻撃
法撃武器のうち、ウォンド（□ボタン）／ロッド（□ボタンまたはRボタン+□ボタン）はテクニックによる連続攻撃ができます。ただし、ジャストアタックはできません。

法撃武器のロッド
ウォンド／マドゥーグが2つまでテクニックをリンクできるのに対し、ロッドは4つまで可能です。また、「Rボタン+□ボタン」と「Rボタン+△ボタン」にテクニックをリンクさせていなければガード可能です。

フォトンアーツのリンク
武器のうち、シールド／シャドゥーグはフォトンアーツをリンクさせることはできません。

フォトンアーツの特徴

フォトンアーツの特徴についていくつかご紹介します。

PP（フォトンポイント）

PPの量はキャラクターに対して設定されています。フォトンアーツ・射撃武器のアタック（通常攻撃）・チャージショット・ガード・緊急回避で消費します。時間経過か打撃武器の攻撃で回復します。

武器とフォトンアーツの関係



フォトンアーツのうち、打撃武器用のスキル・射撃武器用のバレットは武器の種類ごとに専用のフォトンアーツを習得し、リンクさせる必要があります。
一方、法撃武器用のテクニックは武器の種類を問わずリンクさせることができます。

フォトンアーツをディスクに戻す



習得したフォトンアーツは、ディスクに戻すことができます。メインメニュー「キャラクター情報」内「フォトンアーツ一覧」で、ディスクに戻したいフォトンアーツを選択してください。

フォトンアーツのLV



フォトンアーツはLVごとに効果や範囲などが異なります。LVを高くするには習得済みのフォトンアーツよりLVの高いディスクを取得し、使用する必要があります。

新規テクニックについて
本作では、新たに6つのテクニックが追加されています。習得してぜひ試してみましょう。

タイプで異なるフォトンアーツの上限LV
フォトンアーツはタイプごとに上限LVがあり、上限LV以上のフォトンアーツを習得している場合には、一時的に上限LVまで下げられます。

	スキル	バレット	テクニック
ハンター	30	15	15
レンジャー	15	30	15
フォース	15	15	30
ブレイバー	20	20	20

※武器のうちロングボウとカードに限り、フォースはバレットLV30、レンジャーはバレットLV15までになります。

防具

グラール太陽系での代表的な防具は「シールドライン」と呼ばれています。シールドラインには「スロット」があり、着用者の能力強化や特殊能力を発動させる「ユニット」をリンクできます。シールドラインやユニットには、武器と同様にグレードがあります。ユニットを装着するには、シールドラインのグレードがユニットのグレードと同じかそれ以上でなければなりません。

シールドライン



シールドラインを装備すると、防御力・回避力・精神力・持久力が上昇します。シールドラインによってユニットをリンクさせるスロットの数が異なります。

ユニット



ユニットには能力を強化するものだけでなく、ヒューマン・ニューマンだけがリンクできるミラージュブラスト用の「ミラージュユニット」、キャストだけがリンクできるSUVウェポン用の「SUVユニット」があります。

武器・防具の属性



同じ武器や防具でも「属性」とそのボーナス値で性能や売買価格に差が生まれます。属性はメインメニューの「所持品」やショップ、アクションパレット上の色などで確認できます。モンスターの属性に対して、「反属性装備の武器やテクニックで攻撃」「同属性の防具を装備」することで属性の効果を発揮できます。

属性とその関係



アイテム

アイテムには使うとなくなる消費アイテムと、服やパーツなどなくならないアイテムがあります。

回復系

HP・状態異常・戦闘不能を回復できるアイテムです。「モノメイト」「ソルアトマイザー」「スケープドール」などがあり、一度使うとなくなります。「スケープドール」は戦闘不能になると自動的に使用されます。

能力値上昇系

一定時間、能力値を上昇させるアイテムです。「シフタライド」「デバンライド」があり、一度使うとなくなります。

ディスク

フォトンアーツを習得するためのディスクです。それぞれのフォトンアーツ名が付けられていて、使用するとなくなります。ただし、習得したフォトンアーツをディスクに戻すこともできます。

トラップ

フィールド内に設置して効果範囲内に敵を誘い込んでダメージを与える罠です。「フリーズトラップ」「コンフューズトラップ」などがあり、一度使うとなくなります。

ルームグッズ・リフォームチケット

マイルームで設置・利用できます。ルームグッズは何回でも設置し直すことができます。リフォームチケットは一度使うとなくなり、やり直すことはできません。さらにリフォームするためには、再びリフォームチケットを使用する必要があります。

服・パーツ

服やパーツは、身に付けるとキャラクターのグラフィックに反映されます。これらのアイテムは、身に付けてもなくなることはありません。

レアアイテム



通常とは異なる赤などの色で表示されるドロップアイテムがあります。これらのレアアイテムは、マルチモード・インターネットマルチモードで入手すると、画面infoが表示されます。

フレンドサーチ

フレンドサーチとは、PSP®本体同士がすれ違うことにより、マイキャラクターやミッションコードをデータ交換できる機能です。フレンドサーチ機能を有効にするには、2種類の方法があります

※フレンドサーチはPSP®のアドホックモードを利用します。機能を有効にするには、ワイヤレスLANスイッチをONにしましょう。

※フレンドサーチでは1度に5人分までデータを受信できます。それ以上のデータを受信したい場合は、スリープモードを解除するかストーリーモードを終了し、マッチングカウンターで受信したデータを保存してから再度フレンドサーチを行いましょう。

※アドホックモードの範囲内にフレンドサーチを実行している他のプレイヤーがいる場合、データ送受信を行う際の一定時間ごとに読み込み動作がはさまれることがあります。

フレンドサーチモード

モードセレクトで「フレンドサーチモード」を選ぶと、PSP®をスリープモードにしてフレンドサーチを行います。フレンドサーチを終了する場合は、必ずPOWER/HOLDスイッチを上方向にスライドさせてスリープモードを解除してください。PSP®の電源を切ったり※、バッテリー残量が無くなってしまうとフレンドサーチの結果は保存されないので十分にご注意ください。

※POWER/HOLDスイッチを上方向に3秒以上スライドさせると、PSP®の電源が切れますので、操作には十分ご注意ください。

ストーリーモード中にフレンドサーチする

モードセレクトで「ストーリーモード」を選ぶ際に、△ボタンでフレンドサーチをONに切り替えると、ストーリーモードをプレイしながらフレンドサーチができます。

フレンドサーチの設定



フレンドサーチの開始時・終了時には、マッチングカウンター画面が表示されます。

フレンドサーチ開始／ストーリー開始

現在の設定でフレンドサーチモード／ストーリーモードを始めます。

マイキャラクター設定

相手に渡すマイキャラクターの詳細確認・装備変更・オートワード編集、ミッションコードの設定などができます。

フレンドキャラクター一覧

保存されているフレンドキャラクターを確認・削除できます。

キャラクターを受け取る

フレンドサーチ終了時に受信したキャラクターやミッションコードを保存します。保存せずにフレンドサーチを終了すると、受信したデータは失われるので十分にご注意ください。

インフィニティミッション

ミッションコードから自動生成されるミッションです。ミッションコードは幾万通りも存在し、ミッションで入手するだけでなく他のプレイヤーから受け取ったり合成することもできます。

ミッションコードの入手方法

最初に所有しているミッションコード以外に、以下の方法で入手し、ミッションカウンターでインフィニティミッションを受けることができます。

ミッションディスク・DLミッションコードをセット



インフィニティミッションクリア時に登場するコンテナから「ミッションディスク」が手に入ることがあります。ミッションディスクをコードカウンターでセットすると、ミッションコードが手に入ります。また、ダウンロードコンテンツ（→P.53）の「DLミッションコード」も同様にセットできます。

データ交換で入手

マルチモード・インターネットマルチモードでのデータの受け渡しや、フレンドサーチなど、他のプレイヤーとのデータ交換で入手できます。

※最初に所有していたミッションコードは、交換ミッション（→P.20）で再入手できます。

コードカウンター



マイシップ奥のコードカウンターではミッションコードを管理します。

ミッションの合成

ベースミッションとプラスミッションを選び、新たなミッションコードを合成できます。合成には、合成前のインフィニティミッションをクリアしたり、フレンドサーチで相手に送信した際に得られる「ミッション合成ポイント」が必要です。

プラネットトレジャー

一定条件を満たしてインフィニティミッションをクリアすると「プラネットトレジャー」が手に入ることがあり、コードカウンターでは入手条件を確認できます。集めると、特別なアイテムが手に入るかも……？

インフィニティミッションの特徴



インフィニティミッション特有のドロップアイテムや報酬が存在し、同じミッションで異なる敵が登場する場合があります。また、「ドロップ率アップ」などの特殊効果が付与されている場合もあります。

メインメニュー

STARTボタンでメインメニューを表示できます。モードによって限定される項目は以下のアイコンで説明します。



M マルチモードで選べます。

I インターネットマルチモードで選べます。

※アイコンがない場合、ストーリーモードを含む全ゲームモードで選べます。

所持品

❶所持品総数

（ ）内の数字は、表示中カテゴリーのアイテム数、右の数字は所持アイテムの総数／最大所持可能アイテム数を表しています。



❷リストウィンドウ

カテゴリーごとに一覧で表示されます。カテゴリーは「武器」「防具」「アイテム」「服・パーツ」「その他」の5つがあります。△ボタンでリストのソート方法を選べます。所持品左に表示されるアイコンは以下の通りです。

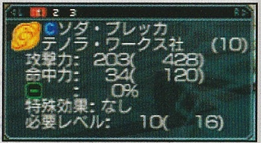
C 装備中　C アクションパレットで選択中　X LV・グレード制限等で装備不可　B 武器・防具・ユニットのグレード（C/B/A/S）

❸ステータスウィンドウ

性能や効果などが表示されます。L・Rボタンや SELECTボタンでウィンドウのページ切り替えができます。以下が武器・防具の場合の表示内容の一部です。

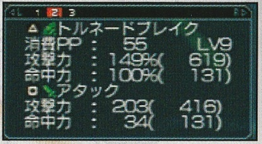
※ステータスウィンドウやショップで表示される文字の色は、「赤：上昇」「青：下降／ウェポン収集記録に記載済み（ショップの武器のみ）」「白：同じ」「緑：所有済み（ショップの武器以外の商品）」を表します。

〈武器の場合：武器選択時〉



- メーカーロゴ／グレード／装備品名
- メーカー名／強化回数
- 攻撃（法撃）力／総合攻撃（法撃）力
- 命中力／総合命中力
- 属性色／属性ボーナス値
- 特殊効果　●効果レベル
- 装備に必要なレベル／現在のレベル、またはグレードなどによる装備制限

〈武器の場合：フォトンアーツをリンク時〉



- 対応ボタン／カテゴリー／名前
- フォトンアーツ「スキル」「バレット」、射撃武器のアタック表示時
  - ・消費PP／フォトンアーツLV（アタックを除く）
  - ・攻撃力比率／実際の攻撃力
  - ・命中力比率／実際の命中力
- 打撃武器のアタック表示時
  - ・攻撃力／総合攻撃力
  - ・命中力／総合命中力
- フォトンアーツ「テクニック」表示時
  - ・消費PP／フォトンアーツLV
  - ・法撃力比率／実際の法撃力

〈防具の場合：シールドライン〉



- メーカーロゴ／グレード／装備品名
- メーカー名
- 防御力／総合防御力
- 回避力／総合回避力
- 精神力／総合精神力
- 持久力／総合持久力
- 装備に必要なレベル／現在のレベル

（別ウィンドウ）●リンクしているユニット名　●属性色／属性ボーナス値

〈防具の場合：ユニット〉



- ユニット名
- メーカーロゴ／グレード／メーカー名
- ユニットの種類
- ユニットの効果
- レベルまたは種族などによる装備制限

装備・使用方法

所持品を選ぶと、その種類によって以下の項目が表示されます。

パレット入れ替え：武器・防具・アイテムをアクションパレットに配置します。

フォトンアーツをリンク：フォトンアーツを選んで武器にリンクさせます。

ユニットをリンクする：ユニットを選んでシールドラインにリンクさせます。

リンクを全てはずす：リンクしているすべてのシールドラインから、ユニットのリンクをはずします。

使う：アイテムを使用します。

習得する：ディスクを使いフォトンアーツを習得します。

置く：フィールドで地面に所持品を置きます。

共有倉庫へ送る：共有倉庫に所持品を送ります。

捨てる：不要な所持品を捨てます。

ロックする／ロックを外す：ロックをしていると「置く」「捨てる」を選べなくなり、間違って捨てたり売ったりするのを防ぐことができます。

キャラクター情報

ステータス

LV・種族：現在のレベルと種族です。

タイプ・性別：現在のタイプと性別です。

特殊能力：使用可能な種族独自の特殊能力がある場合のみ表示されます。

HP：HPの現在値／最大値です。

PP：PPの現在値／最大値です。

基本攻撃力：攻撃の強さです。

基本防御力：攻撃に対する防御力です。

基本命中力：打撃・射撃攻撃の命中しやすさです。

基本回避力：攻撃を回避する能力です。

基本法撃力：テクニックを使用した際の威力です。

基本精神力：テクニックに対する防御力です。

基本持久力：状態異常などへの抵抗力です。

累計経験値：経験値の累計です。

次のLVまで：次のレベルまでに必要な経験値量です。

メセタ：所持金額です。

祈祷効果：シティの「祈祷師 小夜ちゃん」で受けた効果です。

PM支援効果：パートナーマシナリーによる支援効果です。

装備品一覧
装備している装備品が表示されます。

フォトンアーツ一覧
習得しているフォトンアーツの一覧が表示されます。選択すると、フォトンアーツをディスクに戻すことが可能です。

タイプ一覧
各タイプのLV・装着アビリティ・エクステンドポイント・タイプポイント・グレード・変更時のステータス比較が表示されます。

マップ
フィールド内で到達エリア・扉・プレイヤーや敵の位置などを確認できます。方向キーで動かし、L ボタンで拡大、R ボタンで縮小できます。

ミッション情報

進行状況
メインストーリーや、クライアントオーダーの状況を確認できます。

ミッション放棄
受託中のミッションを放棄してシティに戻ります。

インフィニティミッション
ミッションコードに関する項目が表示されます。

ミッションコード一覧：所有しているミッションコードの確認・削除ができます。

ミッションコード送信 [M] [I]：相手を選びミッションコードを送信できます。

ミッションコード受信 [M] [I]：送信されたミッションコードを受信します。

ミッションコード入れ替え：送信するミッションコードを入れ替えます。

コミュニティー

パーティー
パーティーに関する設定を行います。

パーティー招待：リーダーが選べます。パートナー・マイキャラクター・フレンドキャラクターをパーティーに加えます。

パーティー脱退 [I]：リーダー以外が選べます。パーティーを抜けてビジュアルロビー／カウンターに戻ります。

パーティー解散 [I]：リーダーが選べます。パーティーを解散してビジュアルロビー／カウンターに戻ります。

パーティー除外：リーダーが選べます。除外されたプレイヤーはビジュアルロビー／カウンターに戻ります。キャラクターは、再度「パートナー招待」でパーティーに加えることができます。

パーティー設定 [I]：リーダーが選べます。パーティー作成時に設定した条件を変更できます。設定を変更すると、カウンターで検索・表示された際に反映されます。

シンプルメール [I]
他のプレイヤーに送信できるシンプルメールに関する項目が表示されます。

受信メール一覧：「メール問い合わせ」でダウンロードしたメールや、自動で受信するメールを読むことができます。

シンプルメール作成：フレンド（パートナーカードをくれたプレイヤー）一覧から宛先を選び、メールを作成・送信します。

メール問い合わせ：サーバーに自分宛てのメールが届いているか確認します。届いていると「受信メール一覧」にダウンロードされます。

パートナーカード
パートナーカードは1つのキャラクターごとではなく、そのプレイヤーがプレイデータに保存している全キャラクター共通のものです。パートナーカードを送受信することで、送り手が受け手のフレンドとして登録されます。

〈キャラクター情報〉



- 名前：現在のキャラクターの名前
- LV：現在のキャラクターのLV
- 種族：現在のキャラクターの種族
- 性別：現在のキャラクターの性別
- タイプ：現在のキャラクターのタイプ
- 転生回数：現在のキャラクターが転生を行った回数
- カード名：カードに設定している名前
- カード番号：セーブできる最大8人のキャラクターに対して共通で発行される番号。インターネットマルチモードに接続すると発行される
- 最終更新：内容が更新された最終更新日時
- プレイヤーランク：チャレンジ階級・バトル戦績・レアアイテムのコンプリート率で変動
- コメント：プレイヤーによって入力されたコメント
- チャレンジ階級：チャレンジミッションの成績で変動
- バトルクラス：バトルミッションの成績で変動

他に**〈タイプ情報〉〈アビリティカスタマイズ情報〉〈プレイヤー記録〉〈レアウェポン獲得記録〉**を確認できます。

フレンド一覧：フレンドの一覧を表示します。フレンドを選択するとパートナーカードが表示され、以下の項目を選べます。

- カード詳細：パートナーカードの詳細を確認できます。
- ソート優先度変更：一覧に表示される優先度を設定できます。
- カード削除：パートナーカードを削除します。
- シンプルメール送信 [I]：選択中のフレンドを宛先にメールを作成・送信します。
- フレンドの状態　オフライン　オンライン　オンライン（ミッション中）
  インターネットマルチモードで有効でないカード。このフレンドとインターネットマルチモードで出会うと有効になり、以降は上記3種類の状態で表示されます。

パートナー一覧：パートナーの一覧を表示します。パートナーを選択すると、パーティー招待／除外を選べます。

マイカード詳細：マイカードは相手に渡す自分のパートナーカードです。コメントを入力できます。

カードを渡す [M] [I]：パーティーに他のプレイヤーがいる場合、マイカードを渡すことができます。

カードを受け取る M I：送信されたパートナーカードを受信できます。この項目で受け取ると、自分のフレンドに相手を加えることができます。

※カードを受け取らないまま4枚目のカードを送信されると、まだ受け取っていない1枚目のカードは消えてしまいますのでご注意ください。

※カードは最大100枚受け取ることができます。さらに受け取りたい場合は、すでに持っているカードを削除してください。

カード名の編集：マイカードの名前を変更できます。初期状態は最初に作ったキャラクターの名前になっています。カード名は、プレイデータ内の全キャラクターで共通になります。

ランキング情報：いろいろな条件でフレンド間のランキングを表示します。

サポートキャラクター

マイキャラクターやフレンドキャラクターに関する項目が表示されます。

マイキャラクター詳細：フレンドサーチ時に相手に送信するマイキャラクターを確認でき、コメントを入力できます。

サポートキャラクター：マイキャラクターや、自分が所有しているフレンドキャラクターを確認して、パーティーに加えることができます。

キャラクターを渡す M I：マイキャラクターを相手に送信できます。

キャラクターを受け取る M I：送信されたフレンドキャラクターを受信できます。

ブラックリスト I

迷惑プレイヤーを管理する項目が表示されます。

ユーザー追加：ブラックリストにプレイヤーを登録します。パーティー・パートナーカード・プレイログ・シンプルメール・ロビーメンバーの一覧からキャラクターを選んで登録すると、そのキャラクターを使用しているプレイヤーがブラックリストの対象になります。

ブラックリスト一覧：ブラックリストに登録されているキャラクターの一覧が表示されます。選択してそのキャラクターをブラックリストから除外することができます。

※ブラックリストについてはP.50もご覧ください。

ショートカット設定

プレイ中にあらかじめ登録したメッセージを簡単に表示できるショートカットを登録します。スロットを選び、シンプルキーボードで入力してください。入力が完了した状態で△ボタンを押すと、吹き出しを選択できます。

オートワード設定

特定の行動をした際に、自動的に表示されるメッセージを登録します。スロットを選び、シンプルキーボードで入力してください。入力が完了した状態で△ボタンを押すと、吹き出しを選択できます。

※ショートカット・オートワードについてはP.49をご覧ください。

チャットログ M I

プレイ中に表示されたチャットのログを確認できます。

システム

セーブ

現在の進行状況をプレイデータに上書きでセーブします。なお、フィールド内ではセーブできないので、セーブはシティで行ってください。

オプション

文字表示速度：文字の表示速度を「瞬間／普通」から設定します。

BGMボリューム：ゲーム中のBGMのボリュームを10段階から設定します。

SEボリューム：ゲーム中の効果音のボリュームを10段階から設定します。

レーダーマップ表示：レーダーマップの表示を「方角を基準／カメラを基準」から設定します。

詳細表示：◎・△・□ボタンに対応する操作の詳細表示、シティのインフォメーションボード（場所名を表示するタグ）を「常に表示／一定時間表示／OFF」から設定します。

メインメニューのカーソル位置：メインメニューを開いたとき、前回開いたカーソル位置を「保存する／保存しない」から設定できます。

キャラクター情報表示 M I：キャラクターの上部に表示される情報を設定します。また、インターネットマルチモードでのみ、PlayStation®NetworkのオンラインIDも表示できます。

カメラ操作：通常視点カメラ・主観視点カメラ操作それぞれで、回転・上下操作を「初期設定／リバース」で切り替えられます。

片手武器／テクニック切り替え：片手武器と一部の法撃武器でのテクニックの切り替え方法を「ホールド（入力している状態でのみ切り替え）／クリック（入力ごとに切り替え）」から設定します。

ロックオン：敵を攻撃する際のロックオン方法を「ホールド／クリック」から設定します。

Rボタン／Lボタン設定：Rボタン／Lボタンの操作を入れ替えることができます。

キーボード入力設定：シンプルキーボードの入力方法をや予測変換学習の有無を設定できます（→P.48）。

撮影モード設定：スクリーンショット時に撮影される内容を「通常撮影／2D非表示撮影」から設定できます（→P.49）。

戻る：システムのメニューに戻ります。

初期設定に戻す：今までに変更したオプション設定を初期状態に戻すことができます。

タイトルに戻る／マッチングカウンターに戻る

タイトル画面に戻ります。セーブは行われませんので、進行状況を保存したい場合は上記の「セーブ」を選んでからタイトル画面に戻りましょう。
フレンドサーチをONに設定してストーリーモードをプレイしている場合は、項目名が「マッチングカウンターに戻る」に変わり、フレンドサーチのマッチングカウンター画面が表示されます。

マルチモード

以下の流れでアドホックモードを利用したマルチモードをプレイできます。プレイする前には、PSP®のワイヤレスLANスイッチをONにしてください。

新規パーティーの結成
新たにパーティーを作ったプレイヤーがリーダーになります。

メンバーの参加を待つ



メンバーが参加するとプレイヤー名が表示されます。メンバーが確定したら「パーティープレイを開始」を選びましょう。

パーティーに参加
作成されたパーティーにメンバーとして参加します。

リーダーを選択



メンバーの参加を待つリーダーのプロフィールが表示されます。リーダーを選び決定してください。

シティエリアで準備
シティエリアからプレイが始まります。ミッション前の準備ができたら、マイシップからミッションカウンターにアクセスしましょう。

ミッション開始
リーダーがミッション選択などを行い、ミッションを開始します。



マルチモードを1人でプレイするには

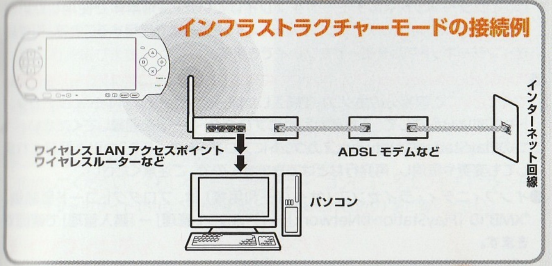
「新規パーティーの結成」を選び、メンバーの参加を待たずに「パーティープレイを開始」を選べば、1人でプレイできます。キャラクターをパーティーメンバーに加えることも可能です（→P.13）。

インターネットマルチモード

以下の流れでインフラストラクチャーモードを利用したインターネットマルチモードをプレイできます。プレイする前には、PSP®のワイヤレスLANスイッチをONにしてください。

インフラストラクチャーモードについて

インフラストラクチャーモードは、ワイヤレスLANアクセスポイントを経由してネットワークに接続するモードです。



必要な機器と環境

インターネットマルチモードを利用するには、PSP®本体と本ソフト以外に以下の環境が必要です。

"Memory Stick"
ダウンロードしたデータを保存します。

ブロードバンドネットワーク回線
ADSL回線やFTTH回線（光ファイバー）などのネットワーク回線です。使用にはインターネットサービスプロバイダと契約する必要があります。

ブロードバンド回線に接続するための機器
ADSLモデムなどの機器やLANケーブルなど、ネットワーク回線を利用するのに必要なものです。

ワイヤレスLANアクセスポイント
PSP®本体のワイヤレスLAN機能に対応したワイヤレスLANアクセスポイントまたはワイヤレスLANルーターが必要です。また、その設定にパソコンなどが必要な場合があります。設定方法についてはワイヤレスLANアクセスポイント付属の取扱説明書をご覧ください。

PlayStation®Networkアカウント
PlayStation®Network（→P.45）にサインアップし、アカウントを作成する必要があります。

※PlayStation®Networkのサブアカウントが11歳以下の場合、またはチャット機能が制限されている場合は、インターネットマルチモードをプレイできませんのであらかじめご了承ください。

※インターネットマルチモードをプレイするために必要な周辺機器をお使いになる場合は、その取扱説明書を必ずお読みください。

ご注意

●インターネットマルチモードのプレイ、公式サイトからのコンテンツダウンロード、PlayStation®Networkアカウント作成は無料です。ただし、ネットワーク接続に使用する機器や回線使用料はお客様のご負担になります。

●上記のサービスは一定の予告期間を経て終了する場合があります。サービス終了後はご利用いただけませんのであらかじめご了承ください。

●PSP®本体を買い替えるなどして別のPSP®本体で本ソフトをプレイする場合は、インターネットマルチモードをプレイしていたPSP®本体で使用していたPlayStation®Networkアカウントを新しいPSP®本体で使用することで、引き続きインターネットマルチモードをプレイできます。

●PlayStation®Networkアカウント1つに対して、1つのプロダクトコードを登録してください。ご家族分の本ソフトを購入した際、PlayStation®Networkアカウントもご家族分作成して、それぞれ別々にプロダクトコードを登録してください。1つのPlayStation®Networkアカウントにプロダクトコードを2つ以上登録されましても変更や取消し、再発行などはできませんので、ご注意ください。

●インフィニティ・ライセンス（サーバー利用権）は、プロダクトコード登録後、"XMB"の「PlayStation®Network」→「アカウント管理」→「購入管理」で確認できます。

手続き

1 ネットワークの設定

インフラストラクチャーモードを利用するための設定を行います。すでに設定済みの場合は2に進んでください。



❶"XMB"の「設定」→「ネットワーク設定」を選びます。

❷「インフラストラクチャーモード」→「新しい接続の作成」を選ぶと、ワイヤレスLAN設定画面が表示され、以下の項目を選べます。

検索する

周囲のワイヤレスLANアクセスポイントのSSIDを検索します。SSID選択後、セキュリティ設定（WEPキーの入力など）を行います。

手動で入力する

ワイヤレスLANアクセスポイントのSSIDを入力します。アクセスポイント確認後、セキュリティ設定（WEPキーの入力など）を行います。

アクセスポイント別自動設定

自動設定に対応しているワイヤレスLANアクセスポイントがある場合、画面の指示に従って設定できます。株式会社バッファローが開発した「AOSS™」、NECアクセステクニカ株式会社が開発した「らくらく無線スタート®」に対応しています。

ワイヤレスホットスポット

PlayStation®Spotでの接続を自動的に作成します。

以上の設定を保存して接続テストを行い、設定完了です。以降、インターネットマルチモードや公式サイト接続時は、ここで設定したインフラストラクチャーモードの接続名を選んでインターネットに接続します。

※インフラストラクチャーモードの設定方法について、くわしくはPSP®本体付属のクイックリファレンス、または株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのユーザーズガイド（オンラインマニュアル http://manuals.playstation.net/document/）をご覧ください。

2 PlayStation®Networkのアカウントを作成

PlayStation®Networkのアカウントを作成します。すでにアカウント作成済みの場合は3に進んでください。



❶"XMB"の「PlayStation®Network」→「PlayStation®Networkにサインアップ」を選びます。

❷PlayStation®Networkに接続します。「新しいアカウントの作成（はじめての方はこちら）」を選んでください。

❸以降は画面の指示に従いアカウントを作成してください。くわしくは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのオフィシャルサイト（http://www.jp.playstation.com/）をご覧ください。

3 インフィニティ・ライセンスを入手

インフィニティ・ライセンス（サーバー利用権）を以下の手順で入手します。



❶"XMB"の「PlayStation®Network」→「PlayStation®Store」を選びます。

❷PlayStation®Storeのトップ画面右上にある「コード番号の入力」を選びます。「コード番号の入力」画面で、本パッケージ内側の解説書収納部分（プラスチックケース内の紙）に記載されている英数字12桁のプロダクトコードを登録すると、サーバー利用権の入手が完了します。



※プロダクトコードは、PSP®で利用しているPlayStation®Networkアカウントで登録してください。

※プロダクトコードについて、くわしくはプロダクトコード欄をご覧ください。

4 インターネットマルチモードの開始

モードセレクトで「インターネットマルチモード」を選び、設定を行ったアクセスポイントを選ぶと、「サインイン」画面が表示されます。PlayStation®Networkアカウントの「サインインID」と「パスワード」を入力してサインインしてください。認証されると、サーバー利用規約が表示されます。

規約に同意するとお知らせ画面に進みます。ユニバースの選択へ進むには◉ボタンを押してください。△ボタンを押すと、PlayStation®Store（→P.53）を表示させることができます。

※サインインには、3でプロダクトコードを登録したPlayStation®Networkのアカウントを使用する必要があります。

ユニバース（サーバー）の選択

プレイするユニバース（サーバー）を選択します。☆の数は、プレイヤー数の状況を表します。ユニバースが異なると、フレンド間での検索はできませんのでご注意ください。ユニバースを選んで◎ボタンを押すと「ビジュアルロビー」へ、△ボタンを押すと「カウンター」へ移動します。

ビジュアルロビー／カウンター



「ビジュアルロビー」はプレイヤー同士でコミュニケーションをとりながら、パーティーやロビーの作成・検索ができる場所です。「カウンター」は、ビジュアルロビーを経由しないでメニュー項目を表示するカウンターです。

カウンターのメニュー

ビジュアルロビー中央の「ロビーカウンター」にアクセスするか、ユニバース選択時に「カウンター」に進むとメニュー項目が表示されます。

パーティーリスト

現在作成されているパーティーを無作為に検索します。リストからパーティーを選んで参加することができます。

パーティー作成

リーダーとして条件を指定し、新規にパーティーを作成します。L・Rボタンでウィンドウを切り替え、条件を入力・選択してください。

〈Lボタンウィンドウの内容〉

- **パーティー名**：パーティーの名前を入力できます。初期設定ではパーティーを作成するプレイヤーのキャラクター名が表示されています。
- **パスワード**：パスワードを設定できます。パスワードを知っているプレイヤーだけが参加できます。
- **コメント**：募集にあたってのコメントを入力できます。
- **プレイミッション**：プレイを予定しているミッションを選びます。
- **パーティーを作成する**：条件を確定してシティに移動し、参加者を待ちます。
- **初期設定に戻す**：設定した内容を初期状態に戻します。
- **戻る**：ロビーカウンター／カウンターのメニューに戻ります。

〈Rボタンウィンドウの内容〉

- 各条件を方向キー⬆⬇、内容を方向キー⬅➡で選びましょう。

※指定する条件は参加するメンバーの目安になるもので、参加やプレイの際にその条件に限定されるものではありません。

※シティに移動したリーダーがミッションを開始すると、その間はロビーカウンター／カウンターからメンバーが参加することはできません。

※インターネットマルチモードでパートナーキャラをパーティーに加える場合、パーティー作成時にパーティー人数をパートナーキャラの人数分減らす必要があります。

※パーティー作成後に、作成時に設定した「パーティー人数」「パスワード」の変更はできません。

パーティー検索

パーティー作成時に設定された条件を対象にパーティーを検索します。検索後、リストからパーティーを選び参加することができます。

- **いろいろ検索**：自分が希望する条件を設定して検索します。
- **フレンド検索**：フレンドが参加しているパーティーを検索します。
- **パーティー名検索**：パーティーの名前を入力して検索します。

ロビーリスト

現在作成されているロビーを無作為に検索します。リストからロビーを選んで移動することができます。

ロビー作成

新たにロビーを作成します。ロビーカラーとロビーナンバーを設定して「ロビーを作成する」を選ぶと、作成されたロビーに移動します。

ロビー検索

ロビーを検索します。検索後、リストからロビーを選び移動することができます。

- **フレンド検索**：フレンドがいるロビーを検索します。
- **ロビー名検索**：ロビーカラーとロビーナンバーを指定して検索します。

ユニバース選択　※「ロビーカウンター」時のみ

ユニバースの選択に戻ります。

シンプルメール　※「カウンター」時のみ

フレンドとメールのやり取りができます。

- **受信メール一覧**：受信したメールを読むことができます。
- **シンプルメール作成**：パートナーカードの一覧から宛先を選び、メールを作成・送信します。
- **メール問い合わせ**：サーバーに自分宛てのメールが届いているか確認します。届いていると「受信メール」にダウンロードされます。

オンラインショップ

PlayStation®Store（→P.53）を表示させることができます。

戻る

ロビーカウンターではメニューを閉じます。カウンターではユニバースの選択に戻ります。

ビジュアルロビーでの制限事項

ビジュアルロビーでは、マイキャラクターやミッションコードなどのデータ交換はできません。他にもメインメニュー項目が制限されます。データ交換などをしたい場合は、パーティーを作成してシティで行いましょう。

ビジュアルロビーの滞在人数

1つのロビーには最大12名まで入ることができます。ロビー間やシティ・ロビー間で移動した際にロビーが定員に達していると、行き先のロビーに入れない場合があります。

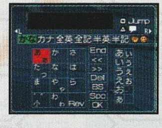
シンプルキーボード

SELECTボタンを2回押すと、シンプルキーボードが表示され、文字を入力するとチャットメッセージを表示できます。「通常入力／簡易入力1／簡易入力2」の3種類の入力型式があり、メインメニューの「システム」→「オプション」→「キーボード入力型式」で切り替えることができます。

通常入力



簡易入力1



簡易入力2



「End」…………文字入力を反映せずに終了
「Log」…………チャットログを表示
「<<」「>>」…文字カーソル移動
「Del」…………後の文字を1文字削除
「BS」…………前の文字を1文字削除
「Spc」…………スペース挿入
「OK」……入力文字確定／文字入力を反映して発言
「Rev」……簡易入力時に文字を逆順に選択、改行
「sc」……簡易入力時に入力中の英字を大文字／小文字切り替え

簡易入力

方向キーで文字キーを選び、○ボタンを順に押して文字を決定します。「簡易入力1／簡易入力2」ではL・Rボタンの操作が異なります。

通常入力

方向キーで文字を選び、○ボタンで決定します。

入力方法

方向キー	文字選択（通常入力時）、文字キー選択（簡易入力1・2時）、変換候補選択
○ボタン	文字入力（通常入力時）、文字選択（簡易入力1・2時）、変換候補確定
×ボタン	前の文字を1文字削除、変換キャンセル
△ボタン	変換候補表示、吹き出しの変更
□ボタン	文字入力確定、カーソルを「OK」に移動
L・Rボタン	文字種類切り替え（通常入力・簡易入力1時）文字カーソル移動（簡易入力2時）
□ボタン+方向キー↑↓	（「OK」選択状態で）前の発言を呼び出す
□ボタン+方向キー←	（「OK」選択状態で）範囲を選択してコピー
□ボタン+方向キー→	（「OK」選択状態で）前の文字を入力する コピーした文字をペーストする
□ボタン+L・Rボタン	（「OK」選択状態で）チャットショートカットを呼び出す
STARTボタン+方向キー↑↓	画面左上表示の単語変換・予測変換を選択（STARTボタンをはなすと確定）

チャットショートカット



ショートカットを利用してメッセージを表示できる機能です。「ショートカットメッセージ」と「ショートカットオーダー」の2種類があります。

プレイ中にSELECTボタンを1回押すと、ショートカットウィンドウが表示されます。種類を方向キー←→で切り替え、項目を方向キー↑↓で選択してください。

ショートカットメッセージは、あらかじめメインメニューの「コミュニティー」→「ショートカット設定」で登録したメッセージを表示できる機能です（→P.40）。ショートカットオーダーは、パーティー内のパートナーキャラに対して基本的な行動を指示する機能です（→P.28）。

オートワード



自分の取った行動に対して自動的にメッセージを表示する機能です。メインメニューの「コミュニティー」→「オートワード設定」でメッセージを設定しましょう。メッセージが無い状態に設定すると、その行動時にメッセージは表示されません。

アクション



ビジュアルロビーやシティ、フィールドで素手の状態のときに使用できる機能です。□ボタンで「アクションメニュー」を表示し、方向キーでアクションを選び○ボタンで決定してください。キャラクターが選択した内容のアクションをします。

スクリーンショット



プレイ中の画面写真を撮影できる機能です。SELECTボタンを長押しすると撮影モードに移り、画面下にアイコンが表示されます。STARTボタンで撮影、SELECTボタン長押しで撮影モードを解除できます。また、メインメニューの「システム」→「オプション」→「撮影モード設定」で、ウィンドウ類を写真内に含めるか設定できます。撮影した画像は、"XMB"の「フォト」内に保存されます。

※撮影した画像を確認するには、ゲームを終了して"XMB"に戻る必要があります。

※保存に失敗した場合、その画像を再度保存できることはできませんのであらかじめご了承ください。

データの受け渡し

シティでは「パートナーカード」「マイキャラクター」「ミッションコード」を、以下の方法で受け渡しできます。

パートナーカード

あなたのプレイ情報を記録したカードです。メインメニューの「コミュニティー」→「パートナーカード」で受け渡しができます。

マイキャラクター

プレイデータに保存されている、あなたが作成した他のキャラクターです。メインメニューの「コミュニティー」→「サポートキャラクター」で受け渡しができます。受け取ったキャラクターは「フレンドキャラクター」として保存されます。

ミッションコード

インフィニティミッションを生成できるコードです。メインメニューの「ミッション情報」→「インフィニティミッション」で受け渡しができます。

マナーとブラックリスト

インターネットマルチモードのマナー

- キャラクター名などの設定は、インターネットマルチモードでプレイするすべてのプレイヤーが見る可能性があります。他のプレイヤーが不快に感じる設定は避けるようにしましょう。
- チャットやシンプルメールは、プレイヤー同士が楽しく会話するための文字によるコミュニケーションです。現実の日常会話では問題のない言葉でも、文字で読むことにより悪意に感じられる場合があります。不愉快な思いをしないよう寛大な姿勢で、お互いに相手の気持ちを察しながら会話をするようにしましょう。
- インターネットマルチモードでは、多くのプレイヤーが会話を見ています。住所や電話番号などの個人情報を漏らさないようにしましょう。また、公序良俗に反したり、法律に触れるような発言をしないようにしましょう。
- インターネットマルチモードでは他のプレイヤーと協力、対戦してプレイします。理由もなくPSP®本体の電源を切ったり回線切断などはせず、他のプレイヤーに迷惑をかけないようにしましょう。

※CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。

ブラックリストの利用

ブラックリストにプレイヤーを登録することで以下の機能を利用できます。

- パーティーでは対象者とマッチングされません。ただし、ビジュアルロビーではマッチングされることがあります。
- ビジュアルロビーでは、対象者からのチャット／パートナーカード送信／シンプルメール送信を受信しません。
- 一度登録したプレイヤーをリストから除外することもできます。
- 前作や体験版からデータ引き継ぎを行った場合、フレンドやブラックリストの情報も引き継がれます。

通信プレイ時の特徴

マルチモード・インターネットマルチモードの特徴をいくつかご紹介します。

フィールドの仕組み

チェックポイント



ミッションを開始してフィールドに入ると、右写真のようなチェックポイントがあります。パーティーメンバーがロックオンして◉ボタンを押すと白く点灯します。チェックポイントは各エリアのスタート地点にあり、白く点灯しているチェックポイント間での移動やシティへの帰還が可能になります。

特殊な転送装置



ボス戦前など、フィールドに特殊な転送装置が配置されている場合があります。この転送装置はパーティーメンバー全員がそろうと作動します。

アイテムの受け渡し

通信プレイ時に他のプレイヤーとアイテムを受け渡しする方法は、以下の2通りがあります。

アイテムトレーダーの利用



シティのカフェにある「アイテムトレーダー」を利用して、お互いに確認してアイテムを交換することができます。アイテムトレーダーを利用するには、お互いのパートナーカードを持っている必要があります。ただし、レアアイテムや、装備グレードがA・Sの武器・防具は交換できません。

アイテムを地面に置く



フィールドでメインメニューの「所持品」からアイテムを選ぶと、「置く」で地面にアイテムを置くことができます。これを他のプレイヤーが拾うことで受け渡しが可能です。ただし、回復系アイテム・能力値上昇系アイテム・トラップなどの消費アイテムしか置くことができません。

※ストーリーミッションとチャレンジミッションでは、アクションパレットにセットしていないすべてのアイテムを置くことができます。なお、チャレンジミッション・バトルミッションでは服・パーツを除いた所持品は持ち込めず、ミッション中に得た所持品を持ち帰ることもできません。

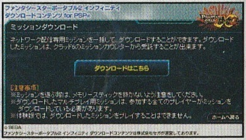
ネットワークサービス

OFFICIAL WEB SITE



タイトルメニューの「OFFICIAL WEB SITE」を選ぶと、インフラストラクチャーモードを利用して本ソフトの公式サイトにアクセスできます。本ソフトの最新情報を確認できる他に、配信されるミッションや、イルミナスの野望のネットワークモードでプレイしているキャラクターデータといったコンテンツをダウンロードができます。

ミッションダウンロード

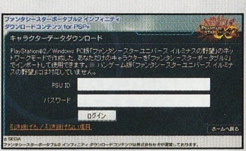


本ソフト収録のミッション以外に、配信される追加ミッションをダウンロードできます。ダウンロードには、“Memory Stick”に別途空き容量が必要です。

通信プレイ時のダウンロードミッション

ダウンロードしたミッションは、ミッションカウンターで選ぶことができます。ただし、マルチモード・インターネットマルチモードでプレイする場合、参加するプレイヤー全員がそのミッションをダウンロードしている必要があります。ミッションの受託条件を満たしていても、パーティー内にダウンロードしていないプレイヤーがいると、そのミッションを受託することはできません。

キャラクターデータダウンロード



イルミナスの野望のネットワークモードでプレイしているキャラクターデータを、本ソフトにダウンロードできます。画面の指示に従ってダウンロードを行ってください。ダウンロード後はタイトルメニューの「IMPORT」で「キャラクターインポート（→P.11）」でインポートを行ってください。

インフラストラクチャーモード環境が無い方へ

ワイヤレスLANアクセスポイントなどの環境が無い方でも、以下の方法で上記コンテンツをダウンロードできます。

PlayStation®Spotを利用する

PSP®のワイヤレスLAN機能を使ったネットワーク接続サービスです。くわしくは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのオフィシャルサイト（http://www.jp.playstation.com/）をご覧ください。

PCを利用する

PCを使ってダウンロードできます。くわしくは本ソフトの公式サイト（http://phantasystar.sega.jp/psp2i/）の「ダウンロードコンテンツ for PC」をご覧ください。

PlayStation®Store

本ソフトで利用できるアイテムデータなどを、PlayStation®Storeで購入し、ダウンロードすることができます。以下の流れで購入・ダウンロード・インポートを行ってください。

※PCやPlayStation®3をお持ちの場合も、PlayStation®Storeにアクセスできます。くわしくは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのオフィシャルサイト（http://www.jp.playstation.com/）をご覧ください。

1 PlayStation®Storeにアクセス

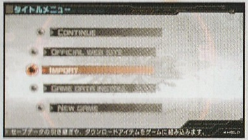
インターネットマルチモードのお知らせ画面から（△ボタン）、またはロビーカウンター／カウンターの「オンラインショップ」でPlayStation®Store内にアクセスできます。

※プロダクトコードの登録など、インターネットマルチモード開始前やプレイしていない状態でPlayStation®Storeにアクセスしたい場合は、"XMB"の「PlayStation®Network」→「PlayStation®Store」を選んでください。

2 ダウンロードコンテンツを購入

PlayStation®Storeの「追加アイテム」で、本ソフトのダウンロードコンテンツを購入します。なお、"XMB"の「PlayStation®Network」→「アカウント管理」→「購入管理」→「利用履歴」で、PlayStation®Storeで購入したコンテンツの確認ができます。

3 アイテムを本ソフトにインポート



PlayStation®Storeでアイテムを購入・ダウンロードしただけでは、まだ本ソフトで利用できません。本ソフトを起動し、タイトルメニューの「IMPORT」で「ダウンロードアイテムインポート」を選び、購入したアイテムをインポートしましょう。インポートが完了すると共有倉庫にアイテムが追加されます。

ダウンロードアイテムの特徴

マルチモードやインターネットマルチモードでは、同じダウンロードアイテムを所有しているプレイヤー同士では、ダウンロードアイテムがそのままの状態で表示されます。所有していないプレイヤーの画面には表示されず、代わりに初期状態の服・パーツ・装備で表示されます。どちらもアイテムの性能やゲームの進行には影響ありません。

※前作や体験版でダウンロード・インポートしたコンテンツは、データの引き継ぎ（→P.10～11）を行えば本ソフトでもそのまま使用できます。新たに購入・ダウンロード・インポートする必要はありません。